

Лях Ганна Михайлівна,

*студентка 2 курсу магістратури, педагогічного факультету,
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»*

Науковий керівник:

Сойко Інна Миколаївна,

*к. пед. наук, доцент кафедри педагогіки
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»*

WEB-КВЕСТ ЯК ІННОВАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ РОЗВИТКУ ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ МОВНО-ЛІТЕРАТУРНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ

На сучасному етапі Нова українська школа ставить собі за мету сформувати творчу особистість, яка користується сучасними інформаційними технологіями, уміє отримувати, аналізувати і використовувати інформацію, творчо ставиться до розв'язання різноманітних проблем. Значущість даної проблеми окреслена в державних документах: Концепція «Нова українська школа» [6], Закон України «Про освіту» [3], Державний стандарт початкової освіти [1], де зазначається, що формування творчого мислення є пріоритетним напрямом розвитку цілісної, гармонійної особистості.

У контексті вимог Нової української школи одним з актуальних завдань є підвищення якості та ефективності навчання шляхом всебічної активізації пізнавальної діяльності молодших школярів, розвитку їх творчого мислення, здібностей до самостійного здобуття знань. Початкова школа потребує інноваційних методів, прийомів та засобів навчання, які сприятимуть розвитку творчого мислення молодших школярів, підвищуватимуть ефективність уроків в початковій школі, робитимуть їх творчими, змістовними і цікавими.

Web-квест – це гра і навчання. Передусім гарний Web-квест зробить процес навчання набагато цікавішим і для учня, і для викладача. Також Web-квест розвиває критичне і творче мислення, переводячи увагу з глобального на місцевий рівень. Мотивація вихованців до безперервного навчання протягом усього життя дуже важлива для навчання, а тому необхідно брати до уваги нові сучасні можливості пізнання світу.

Web-квест – це унікальна можливість використання Всесвітньої мережі для навчання. Web-квест – це найцікавіші автентичні завдання і рольові ігри в один і той самий час. Граючи роль, діти вчаться дивитися на проблему з різних поглядів. Web-квест дозволяє робити відкриття, а не просто засвоювати інформацію; може завести у будь-яке місце в світі, допомогти їм стати творчими дослідниками. Крім того, Web-квест дозволяє досліджувати проблему більш глибоко, і тому він ідеальний для дитини будь-якого віку. Він чудово підходить для навчання в команді, підвищує впевненість у своїх силах, сприяє

підвищенню інтересів і розвиває самооцінку, сприяє формуванню комунікативної компетенції.

У шкільній практиці все частіше використовують Web-технології, а отже, і електронні дидактичні ігри з метою оптимізації навчального процесу. Ефективним засобом розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі є технологія Web-квест.

Розрізняють два типи Web-квестів: для короткострокової (мета: поглиблення знань та їх інтеграція, розраховані на один-два заняття) і довгострокової роботи (мета: поглиблення і перетворення знань, розраховані на тривалий термін). Після закінчення роботи над довгостроковим Web-квестом, учень повинен уміти вести глибокий аналіз отриманих знань, уміти їх трансформувати, володіти матеріалом настільки, щоб зуміти створити завдання для роботи з відповідної теми. Робота над довгостроковим Web-квестом може тривати від одного тижня до місяця (максимум два).

У процесі організації роботи над Web-квестами реалізуються такі цілі:

– освітня – залучення кожного учня до активної пізнавальної діяльності. Організація індивідуальної і групової діяльності вихованців, виявлення вмій і здібностей працювати самостійно за темою;

– розвиваюча – розвиток інтересу до дисципліни, творчих здібностей, уяви вихованців; формування навичок дослідницької діяльності, публічних виступів, умінь самостійної роботи з літературою і Інтернет-ресурсами; розширення світогляду, ерудиції;

– виховна – виховання толерантності, особистої відповідальності за виконану роботу.

Web-квест може стосуватися однієї дисципліни або бути міжпредметним. Дослідники відзначають, що в другому випадку він більш ефективний.

Форми Веб-квеста також можуть бути різними:

– створення бази даних з проблеми, всі розділи якої готують діти;

– створення мікросвіту, в якому учні можуть пересуватися за допомогою гіперпосилань, моделюючи фізичний простір;

– написання інтерактивної історії (діти можуть обирати варіанти продовження роботи; для цього кожного разу вказуються два-три можливих напрями);

– створення документа, що містить аналіз будь-якої складної проблеми і пропонує учням погодитися або не погодитися з думкою авторів;

– on-line інтерв'ю з віртуальним персонажем. Відповіді та запитання розробляються учнями, які глибоко вивчили певну особистість (це може бути політичний діяч, літературний персонаж, відомий вчений і т. ін.). Цей варіант роботи краще всього пропонувати не окремим учням, а міні-групі, яка одержить загальну оцінку (яку дають учні і викладачі за свою роботу).

Характерною ознакою Web-квестів є те, що в їх основі лежить широке використання інформаційно-комунікаційних технологій та мережі Інтернет. Web-квести призначені для розвитку в учнів та вчителів вміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію. Сьогодні ця технологія застосовується

як найбільш вдалий спосіб використання Інтернету на уроках та позаурочний час.

Технологія Web-квест забезпечує формування творчих умінь учнів початкової ланки освіти, що є необхідним для подальшого їх розвитку та самоосвіти, надають їм можливість бути конкурентоспроможними [5].

Web-квести краще використовувати в малих групах або взагалі індивідуально. Проте, це лише пропозиція, адже продуманий, вдало складений Web-квест можна використовувати й у великих групах [4].

Сучасний світ – це світ активного розвитку інноваційних технологій, і є недоречним відсторонювати дитину від модернізованих інновацій, характерних нашому часу. Пристосування до інформаційного суспільства, наразі, є неважким завдяки адаптаційним можливостям сучасних школярів. Це через те, що новітній інформаційний простір є природним для сучасної дитини. Вчителям Нової української школи також необхідно бути активними користувачами розробок науково-технічного прогресу, адже педагог повинен створити для учня максимально комфортне та цікаве середовище в школі. Сьогодні заохочується використання інформаційно-комунікативних технологій не тільки під час навчання, а й для цікавого та ефективного проведення позакласної та соціально-педагогічної роботи з молодшими школярами. Переслідуючи такі цілі глобальною ідеєю сьогодні є інформатизація освіти.

Розвиток творчого мислення молодших школярів є особливо актуальним питанням у наш час. Саме зараз країна потребує творчих людей. Сучасна школа ще дуже часто використовує застарілий підхід до навчання. Проте, стратегія сучасної освіти полягає у наданні можливості усім учням проявити свої здібності та творчий потенціал, мати можливість реалізувати свої плани. Ця позиція сприяє сучасним гуманістичним тенденціям розвитку вітчизняної школи.

Здійснювати розвиток творчого мислення на уроках мовно-літературної освітньої галузі в умовах традиційного навчання складно. Велика кількість матеріалу, особливо з української мови, зазубрювалась, а потім відпрацьовувалась на поданих у підручнику прикладах. Навіть, використання евристичної бесіди не набувало великої популярності. Здебільшого, це було обумовлено великою кількістю дітей в класі й головним для вчителя було тримати дисципліну. Однак, в Новій українській школі педагоги не повинні більше мати таких проблем, адже реформа створювалась спираючись на досвід провідних у педагогіці країн.

Інтернет-технологія Web-квест є ефективною формою поєднання навчання, контролю та цільового використання глобальної всесвітньої мережі. Зазначена технологія може активно використовуватися в різних освітніх галузях окремо та в інтеграції деяких з них зокрема, а спосіб організації проектної діяльності учнів за допомогою мережевих ресурсів дуже ефективний, оскільки тут можлива як індивідуальна, так і спільна робота школярів над вирішенням завдання. Тим більше, що можливі варіації у формі проведення. Так, Web-квест може бути розтягнутим на цілий навчальний день або навіть на весь тиждень чи місяць або ж обмежитись спареним уроком [8].

Перевага використання цієї технології саме в мовленнєво-літературній освітній галузі завдяки можливості активної групової роботи, адже мовна взаємодія дітей сприяє кращому засвоєнню матеріалу та дозволяє практикуватись у правильному застосуванні знань з лексики синтаксису та орфоєпії. Технологія WEB-квест дозволяє ефективно організовувати різні види навчання, інтегруючи ігрове, проблемне, групове та індивідуальне навчання; розвивати конкурентність та лідерські якості учнів; сприяє розвитку критичного мислення, аналізу, синтезу й оцінюванню інформації [7].

Щоб краще розуміти методику створення та проведення Web-квестів, необхідно готувати учителів до можливого застосування цієї технології у своїй діяльності. Вона полягає у формуванні в них теоретичної бази та виробленню практичних умінь щодо застосування цієї технології, враховуючи вік школярів, їх потреби, а також санітарно-гігієнічні умови, дотримання яких є необхідною умовою проведення Web-квесту [5].

Так, переваги в тому, що Web-квести:

- уособлюють собою модель творчої взаємодії учнів, спрямовану на творчий розвиток учнів;
- сприяють розвитку уяви під час виконання та презентації творчого завдання, а отже і творчого мислення;
- розвивають пізнавальні інтереси, адже створюється ситуація успіху, наслідком чого стає підвищення якості знань;
- сприяють кращому запам'ятовуванню навчального матеріалу;
- гарантують дітям вільний доступ до різних джерел інформації, особливо до передбачених Web-квестом;
- формують вміння користуватись різними інформаційними ресурсами, критично їх оцінювати та готують дітей до самостійного пошуку потрібної інформації й матеріалів, зокрема з використанням інформаційно-комунікативних технологій;
- виховують самостійність у роботі з електронною інформацією. Недоліками будемо вважати: вимогу від дітей та дорослого певного рівня знань комп'ютерної грамотності;
- прагнення опрацювати велику кількість матеріалу, що може спричинити у дітей перевантаження;
- необхідність мати доступ до мережі.

Web-квест є технологією, що інтегрує елементи проблемного, групового та ігрового навчання й створює передумови для розвитку творчого мислення молодших школярів. У контексті вимог НУШ використання Web-квестів на уроках в початковій школі сприяє формуванню в здобувачів освіти здатності до систематичної, самостійно організованої пізнавальної діяльності, вміння користуватись різними інформаційними ресурсами та нести відповідальність за результати спільної праці, розвиває пізнавальні інтереси учнів, творчу активність, уяву та творче мислення.

Застосування технології Web-квест позитивно впливає на розвиток творчого мислення учнів, у результаті чого у здобувачів освіти підвищується активність (діти активніше та швидше знаходять рішення із запропонованих

практичних і теоретичних ситуацій), оригінальність (дозволяє дітям незвичним шляхом розв'язувати стандартні ситуації), гнучкість (дозволяє здобувачам освіти бачити декілька можливих способів розв'язання проблеми та чути і адекватно сприймати пропозиції щодо її вирішення). І це є свідченням того, що технологія Web-квест є ефективним засобом розвитку творчого мислення молодших школярів.

Таким чином, Web-квест є ефективним засобом формування творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі. У наукових джерелах Web-квест розглядається як пошукова діяльність, що передбачає використання інформаційних ресурсів Інтернету, спрямована на розв'язання проблемного завдання по одному або декількох маршрутах. З педагогічної точки зору під Web-квестом варто розуміти злагоджену дидактичну структуру, у рамках якої учитель розвиває творче мислення молодших школярів, шляхом вдосконалення пошукової діяльності учнів, задаючи їм параметри цієї діяльності та визначаючи її час. Використання Web-квестів на уроках в початковій школі сприяє організації навчальної діяльності з елементами проблемного навчання, кращому запам'ятовуванню навчального матеріалу, формуванню умінь користуватись різними інформаційними ресурсами, вихованню самостійності у роботі з електронним матеріалом, розвитку пізнавальних інтересів та творчої уяви школярів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Державний стандарт початкової загальної освіти. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/derzhavni-standarti> (дата звернення : 02.12.2025).
2. Дьоміна О. М. Розвиток творчих здібностей учнів у позаурочний час за допомогою сервісів WEB 2.0. URL : [http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/opac/search.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILA=&2_S21STR=molv_2018_3\(2\)32](http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/opac/search.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILA=&2_S21STR=molv_2018_3(2)32).
3. Закон України «Про освіту». Закон України «Про освіту». 2017. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19> (дата звернення : 02.12.2025).
4. Книга О. Ю. Веб-квест як різновид сучасної дидактичної гри. *Вивчаємо українську мову та літературу*. 2017. № 19-21. С. 57–61.
5. Магас М. Б. Підготовка майбутніх вчителів до застосування Веб-квест технології в початковій школі. URL : <https://conference.pu.if.ua/forum/viewtopic.php?t=45>.
6. Нова українська школа: порадник для вчителя / За заг. ред. Н. М. Бібік. Київ : ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2017. 206 с.
7. Стефанович Т. В. Веб-квест на уроках української словесності. *Вивчаємо українську мову та літературу*. 2013. № 14. С. 2–7.
8. Телішевська Л. Веб-квест як одна з форм організації проектної та дослідницької діяльності учнів на уроках словесності. *Українська мова і література*. 2012. № 23-24. С. 71–73.